For You

ATTENZIONE !!!
Giochi • Giochi
Utility

PER AMIGA

Giochi

H_2O- Mania
Sfida avvincente, puzzle - game ad alta tensione con divertimento assicurato

Squezzy
Fantastico platform game Grafica ad alta risoluzione

Utility

Blinder
L' unico programma per proteggere i vostri dischi dagli smanettoni

Power Backup
Tool completo per il disco

Virus - Buster
Identifica e distrugge qualsiasi Virus esistente

Angolo Peek & Poke

Finalmente versione trainer per i giochi: Operation Thunderbolt, Ghouls, Ghosts

Incredibile ma vero !!

Descriviamo l'emulatore Macintosch su Amiga

Novità di grafica per Amiga

N°4

Editrice G.P. SYSTEM s.r.l. Milano Autorizzazione del Tribunale di Milano n. 176 del 10/03/90 Anno 1 N.4 - giugno Mensile di informatica L.15.000



Super PC

Super PC

Super PC è il nuovo progetto editoriale esclusivamente dedicato all'utente professionista. **Super PC** è l' unico prodotto sul mercato in grado di offrire, a sole £ 18.000, software di alta qualità semplice e flessibile ma dalle grandi potenzialità. Assistito da un completo e dettagliato manuale, **Super PC** garantisce anche all' utente meno esperto nel settore EDP una immediata operatività.



GP System s. r. l.

For You

SOMMARIO

For You per Amiga

Attenzione **variazione** il periodico mensile per **Amiga** vi aspetta puntualmente nelle migliori

For You periodico mensile, una copia £. 15.000.

Arretrati
Il prezzo di copertina.

Abbonamento:
Annuale 10 numeri: £. 135.000

Comunicato ai lettori
Per richedere Abbonamenti o Arretrati compilare l' apposito questionario situato a fine rivista.

For You

Per *AMIGA*

Editrice G.P. SYSTEM s.r.l.
Anno 1 numero 4 GIUGNO - 1990

Direttore Editoriale
Gian Piero Sciarrone

Direttore Responsabile
Riccardo Mazzoni

Capo Redattore
Laura Rangoni

Segretaria di Redazione
Daniela Luzio

Hanno Collaborato
Federico Besana
Loretta Cordara
Arianna D.
Giorgio Fortolani
Titti Laganà
Marcello Visani

Grafica e Impaginazione
Stefano Mariani

Editrice
G.P. System s.r.l.
Via Gianferrari, 5 Milano

Redazione e Direzione
Via Voghera, 16 - 20144
- Milano -
Tel. Redazione: 02 - 8376867
Telefax Switch : 02 - 8376867
Tel. Banca Dati: 02 - 8376059

Fotografia
Oscar Scalambra

Stampa
Centro Arti Grafiche - COMO-

Distribuzione per l'Italia e per l' estero:
EURO distri PRESS
Via Noto, 10 - 20141 - Milano

For You

Contenuto del disco

Applicativo

Virus Buster

Demo Maker

Blinder

Giochi

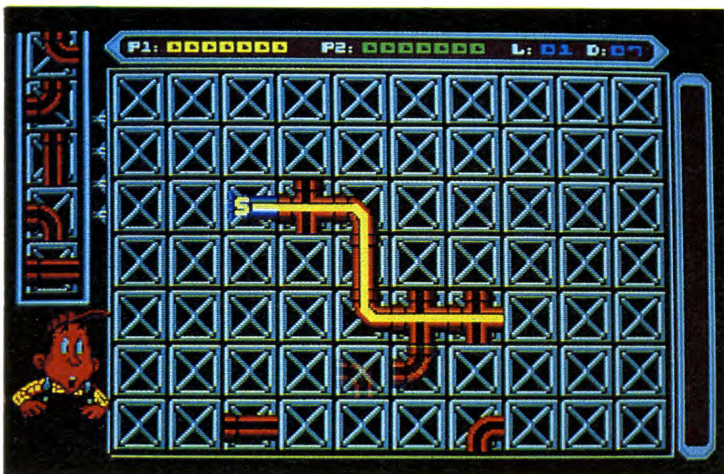
H2O Mania

Squezzy

Utilità

Power Backup

Peek & Poke



Editoriale

Interessanti novità anche questo mese per tutti voi lettori che amate il meraviglioso mondo di Amiga. Entusiasmanti sfide metteranno a dura prova la vostra abilità, applicativi e comode utilità vi daranno una mano nel lavoro e le ultime recensioni vi aggiorneranno sull'andamento del mercato. Potrete così conoscere in anteprima non solo i programmi nuovi, ma le valutazioni di un nostro esperto, che vi aiuteranno in un più sicuro acquisto. Siamo andati a cercare, sempre rimanendo nel campo degli emulatori, qualcosa di veramente interessante: potrete così "travestire" il vostro Amiga da Macintosh, e spaziare ad alto livello nel mondo della grafica. Senza contare che potrete difendere i vostri programmi da ogni virus con Virus Buster, e questo vi sarà infinitamente utile, per evitare spiacevoli lutti fra i vostri dischetti. Come sempre, confermiamo la nostra disponibilità, attendiamo consigli e pareri, rinnovandovi l'invito a scriverci. Al prossimo numero, allora!

Gian Piero Sciarrone

A - Max

Emulatore Macintosh per Amiga

Gli utenti di Amiga da poco tempo hanno un nuovo motivo per guardare con soddisfazione al proprio computer. Grazie alla RaedySoft, una brillante softwarehouse statunitense, i più interessanti pacchetti software che hanno dato al Macintosh la sua meritata fama sono ora loro facilmente accessibili. Il passaporto al mondo dei Mac si chiama A-MAX, il primo emulatore Mac per Amiga, ed il suo costo è di poco inferiore a 200 dollari.

A-MAX è un emulatore nel senso più proprio del termine. Il suo software si appropria per intero di Amiga e vi ricrea senza sbavature l'ambiente Macintosh. Al software si accompagna una espansione hardware predisposta a ricevere le Eprom di sistema del Mac, sia nella versione da 64K che da 128K. L'espansione mette inoltre a disposizione dell'utente, ne vedremo poi la fondamentale importanza, una porta SCSI per collegare un disk drive Apple da 800k ed un'ulteriore porta per un disk drive Amiga.

Sono da segnalare subito due particolarità: innanzitutto il modulo di espansione viene collegato alla porta del disk drive di Amiga, assicurando in tal modo la compatibilità con tutti i modelli della macchina. In secondo luogo la softwarehouse americana non è in grado di fornire le ROM con le routine di base del Mac per ovvi motivi di copyright. L'utente deve provvedere quindi personalmente all'acquisto.

Tra i motivi della buona riuscita dell'emulatore sono da rilevare la presenza sia in Amiga che nel Mac del noto Motorola 68000, cosa che ha evitato agli autori la necessità di mettere a punto un parset che decodificasse il linguaggio macchina dei programmi Mac.

La velocità ne ha ovviamente risentito positivamente.

C'è anche da aggiungere che, una volta installate le ROM del Mac Plus, l'utente potrà utilizzare appieno un eventuale 68020 che avesse installato sulla sua macchina.

Nessun problema si è presentato nel simulare la risoluzione del video standard del Mac. I chip grafici di Amiga hanno approntato con tranquillità i 512 x 342 pixel richiesti.

Qualche difficoltà ha invece posto la configurazione della memoria RAM. Mentre in Amiga è suddivisa in più aree non contigue tra loro, nel Mac è organizzata in un unico blocco a partire dall'indirizzo zero. La soluzione trovata dagli autori è comunque più che soddisfacente e l'emulatore gestisce senza ostacoli programmi che impegnano la macchina oltre la soglia dei 512k.

Le vere difficoltà le hanno invece poste i disk drive in quanto le metodiche adottate dai due computer sono molto diverse sia su un piano hardware che software.

Per l'hardware, mentre nel disk drive Mac la velocità di rotazione varia a seconda della traccia utilizzata, la meccanica dei drive Amiga può ricreare solo due delle cinque velocità usate dal Mac. Di conseguenza i dischi di origine Mac non possono venire letti direttamente dai drive di Amiga.

Gli autori hanno quindi previsto una



utility, da impiegarsi con il Mac, che suddivide i diversi blocchi in tre dischi leggibili dall'Amiga.
Sarà poi compito di A-MAX riunire il tutto in un disco di formato Amiga.
Questa soluzione, forse la più velocemente approntabile, ci appare quantomeno macchinosa.
In effetti per i futuri utenti la soluzione al momento più interessante è l'acquisto di un disk drive Apple o Apple-like da collegarsi alla porta della SCSI della periferica hardware fornita con l'emulatore.
Migliore ci sembra la soluzione adottata per i driver software.
Nell'impossibilità d'impiegare utilmente le routine proprie di Amiga, cosa che avrebbe causato un rallentamento insopportabile delle operazioni, gli autori hanno provveduto a riscrivere tutte le routine di livello più basso, a contatto diverso con l'hardware. I risultati sono più che accettabili.
La trasformazione che l'emulatore impone alla macchina non ha invece messo in crisi le altre periferiche.
Il sistema operativo simulante il Mac consente infatti l'utilizzo pieno delle porte seriali e parallele di Amiga.
Consente inoltre all'utente di scegliere tra diverse possibilità d'impiego. Dato che il Mac ha due porte seriali e nessuna parallela, sta a noi scegliere come le porte di Amiga debbano corrispondere a quelle del sistema emulato.
E' da segnalare che l'emulatore non prevede alcun utilizzo delle pur notevoli capacità grafiche e di colore di Amiga.
L'emulazione è infatti concepita in funzione del Mac della prima serie, che non impiegava grafica a colori.
Ritroviamo le stesse limitazioni nell'area sonora.
Unica eccezione è il segnale d'attenzione, impiegato in buona parte dei programmi professionali Mac.
Grave sarà la delusione per coloro che fossero interessati ai giochi approntati per il Mac.
Questa macchina fa infatti largo uso di suoni molto interessanti, provenienti da digitalizzazioni.
Provvede tuttavia alla loro gestione mediante una particolare tecnica chiamata modulazione della durata d'impulso che interviene sull'hardware della macchina. A-MAX, almeno nella sua attuale versione, non riesce a gestire tale tecnica, con conseguente rinuncia all'universo sonoro più proprio del Mac.



Un'altra limitazione, secondo gli autori di prossima soluzione, concerne gli hard disk.
L'emulatore oggi non riconosce infatti nessun hard disk.
Per il futuro si attendono implementazioni che consentiranno il collegamento di hard disk dedicati al Mac.
L'esame del nuovo emulatore non può non estendersi al software.
I più noti programmi professionali Mac, da MacWrite, MacPaint e FullPaint sino a PageMaker, HyperCard ed Excel, da LighSpeed Pascal a LightSpeed C girano ottimamente.
Gravi difficoltà, aggiuntive alle limitazioni grafiche e sonore, incontrano invece i programmi di gioco e quelli di interfacciamento con tastiere MIDI, oltre ai programmi di comunicazione. Trattandosi di programmi che si appoggiano in buona misura sulla costituente hardware del sistema, è logico che entrino in difficoltà quando tale componente viene loro a mancare.
Un'ultima nota, questa volta interamente positiva: la velocità di cui l'emulatore ci consente di fruire è pari a quella garantita dal Mac, e la cosa non può che tranquillizzare i futuri utilizzatori interessati a programmi professionali.
A nostro avviso, in conclusione, siamo in presenza di un interessante pacchetto atto a soddisfare chi ha sempre guardato con desiderio alle prestazioni professionali del Mac.
Una ulteriore considerazione positiva nasce dal confronto tra il costo dell'emulatore ed eventualmente di un drive Apple, e quello di un sistema basato sul Mac.
Ci sembra quindi che ci siano buone ragioni per attenderci un successo commerciale di questo emulatore che, stando a quanto ne viene detto dalla stampa specializzata americana, ha aperto una strada che difficilmente rimarrà inutilizzata.

Marcello Visani

Space Harrier

Nome	Originalità	Giocabilità	Grafica	Effetti sonori	Valutazione media
Space Harrier	💾💾	💾💾💾💾	💾💾	💾💾💾💾	💾💾💾

Ancora una volta è la guerra protagonista del gioco che i programmatori di For You hanno studiato per voi, amici lettori. Proprio all'inizio compariranno due videate di presentazione, mentre la terza schermata è quella che precede l'inizio del gioco vero e proprio ed è sicuramente la più completa grazie alla sua animazione.
Attenzione che per giocare è necessario utilizzare il mouse. E' presente inoltre la solita classifica degli scores dove potremo immortalare il nostro nome per esserci distinti in questa battaglia.
Space Harrier è un gioco molto veloce, che richiede riflessi pronti e una buona dose di abilità.
Il protagonista dell'avventura è un guerriero armato di un fucile laser, mentre i suoi avversari sono i più svariati, ad esempio nel primo quadro il nostro eroe si troverà a dover affrontare una serie di combattenti potenti e veloci, sia come movimenti che come capacità di fuoco. Nel secondo schema invece, interverranno nella battaglia diverse specie di mostri spaventosi, ben disegnati grazie all'eccezionale grafica di Amiga.



Nel terzo non ve lo confesso, così vi rimarrà il gusto della sorpresa. Come ho già detto, la velocità è una delle peculiarità di questo gioco, poiché gli schemi si susseguono molto rapidamente.
Alla fine di ogni schema ci sarà un'ulteriore barriera da superare per poter passare al livello successivo.
Il principale ostacolo è costituito da un mostro che, oltre ad essere particolarmente duro a morire, è in grado di sparare molto più velocemente dei suoi degni compari. Una volta abbattuto questo essere diabolico il gioco si ferma per qualche istante, appena il tempo per riprendere fiato, poi ricomincia.
Le vite del nostro protagonista vi sembreranno molte, ma vi assicuro che sono appena sufficienti per poter superare il primo schema.
E' chiaro che, giocandoci frequentemente la vostra bravura aumenterà di volta in volta.
Presto sarete in grado di sterminare i mostri con il minimo possibile di perdite. Armiamoci quindi, e partite!

Federico Besana

💾 SCARSO 💾💾 SUFFICIENTE 💾💾💾 MEDIO 💾💾💾💾 BUONO 💾💾💾💾💾 OTTIMO

5 Gear

Nome	Originalità	Giocabilità	Grafica	Effetti sonori	Valutazione media
5 Gear	💾💾💾	💾	💾💾💾💾	💾💾💾	💾💾💾



Avete rinnovato la patente, amici "smanettoni"? Se non lo avete ancora fatto provvedete subito, poiché questo gioco, appena lanciato, visualizza un'auto da corsa vera e propria, molto appariscente e colorata.
Per iniziare l'avventura sarà sufficiente premere il tasto fire del nostro joystick e usarlo nel seguente modo:
- leva in avanti: accelera
- leva indietro: rallenta (e viceversa)

E' possibile anche andare in retromarcia, naturalmente, ma avete allacciato le cinture di sicurezza? I tasti del joystick permettono di sparare, perché voi non lo sapete, ma l'ambiente può essere abbastanza pericoloso! La videata alla quale ci troveremo davanti è suddivisa in due parti: la prima, quella superiore, è il campo d'azione , invece la seconda, quella inferiore, rappresenta il cruscotto del nostro automezzo. Il tutto mi sembra molto ben disegnato e colorato in modo vivace. A questo punto inizia il game vero e proprio, quindi Buon divrtimento e buona fortuna.

Il gioco consiste nel guidare impeccabilmente, ed è veramente un'impresa riuscirci col joystick. L'automobile che è a nostra disposizione si muove in un deserto, e possiamo subito ammirare lo scenario molto avvincente. Durante il tragitto bisogna prestare attenzione a dove ci si dirige perché è facile andare a sbattere contro qualcosa, basta veramente poco e ci toccherà ricominciare da capo o quanto meno dall'ultimo punto di sosta. Lungo il percorso ci sono delle zone dove è possibile ottenere una serie di servizi che ci permetteranno di migliorare la potenza, la resistenza, la capacità di fuoco del nostro automezzo, il tutto chiaramente pagando una certa cifra che verrà visionata quando si aprirà una finestra che ci mostrerà le opzioni possibili. Nel momento in cui noi ci fermeremo in una di queste zone e premeremo il tasto fire, sul cruscotto del nostro veicolo si accenderà un segnalatore che indica quanto denaro abbiamo a disposizione. Prestate quindi attenzione a quello che spendete... I soldi non bastano mai e i prezzi sono molto cari. Il terreno sul quale si svolge la nostra avventura non ci sarà per nulla favorevole, difatti incontreremo molti ostacoli naturali che cercheranno di renderci la vita difficile: ad esempio dovremo passare sulle rotaie di una linea ferroviaria mentre passa il treno, saltare corsi d'acqua e altro ancora che non vi dico, altrimenti che avventura sarebbe? Inoltre ad ostacolare la corsa ci saranno una serie di automezzi e di macchine, anche volanti, che sono in grado di sparare. Contro di noi è anche il tempo, che è limitato, quindi non distraetevi, ma tenetelo sempre sott'occhio. Vi chiederete come finisce l'avventura: sarete premiati oppure nessuno apprezzerà il vostro sforzo? La vittoria più importante sarà quella di poter inserire le vostre sigle in classifica, e il resto a voi scoprirlo!

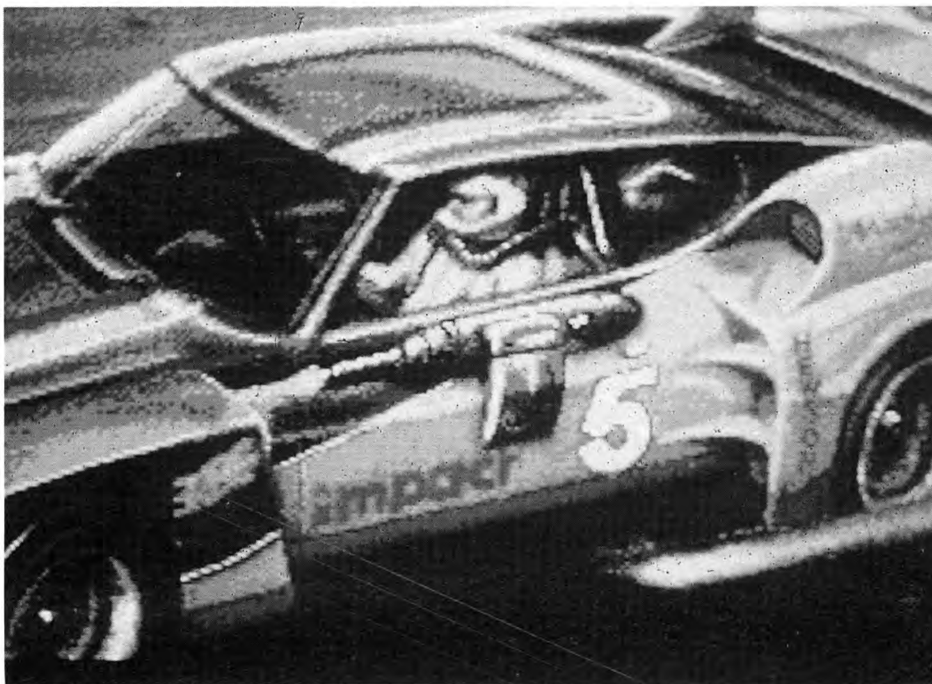
Arianna D.

💾 SCARSO 💾💾 SUFFICIENTE 💾💾💾 MEDIO 💾💾💾💾 BUONO 💾💾💾💾💾 OTTIMO

C1-TEXT

Un programma di scrittura che parla italiano

Avete un Amiga e scrivete ancora a macchina o a mano? Vi hanno intimorito le istruzioni in inglese dei programmi di scrittura che avete provato? Cercavate un word processor che finalmente parlasse italiano?
Bene! Allora C1-Text, il w.p. della Cloanto, è il programma che fa per voi. L'avevamo notato all'ultimo SMAU, ma non c'era stato il tempo sufficiente per approfondire la conoscenza. Si trattava inoltre di una versione dimostrativa per cui abbiamo atteso l'uscita definitiva del prodotto per perlarne.
Cominciamo con il manuale di istruzioni.
Ricco di un centinaio di pagine, dopo una breve introduzione al mondo di Amiga, offre una descrizione dettagliata del word processor, di tutti i suoi comandi, dei messaggi di errore, dei problemi più comuni che l'utente si può trovare ad affrontare e delle relative soluzioni. Cosa insolita per un programma italiano, nella confezione è contenuta una scheda da inoltrare alla casa costruttrice in virtù della quale l'utente entrerà a far parte dell'elenco degli utilizzatori ufficiali del programma, che saranno tenuti aggiornati sulle nuove possibili versioni.
Lanciamo ora il programma.
Ci troviamo subito di fronte al nostro schermo di lavoro. E' suddiviso in tre parti. In alto abbiamo la barra dei menu, con due coppie di accessori di profondità, riportante la posizione corrente del cursore, con le indicazioni di pagina, riga, colonna.



Più in basso c'è la zona destinata ad accogliere il nostro testo, organizzata in 27 righe, infine, in basso, una serie di icone, a ciascuna delle quali è associato un tasto funzione, per un uso più veloce del w.p. stesso. Come certamente il lettore avrà già capito, per impartire le proprie istruzioni al programma, l'utente ha a disposizione tre possibilità: in primo luogo l'utilizzo del mouse combinato con i menu a discesa posti in alto, poi l'impiego della tastiera, con i tasti-funzione, ed infine il mouse e queste icone.
Visto l'ambiente di lavoro, passiamo ora alle prestazioni di C1 - Text. Iniziamo col definire l'ambiente in cui vogliamo lavorare, quindi con lo stabilire i 'parametri di configurazione' che meglio ci soddisfano, quelli con cui ci troviamo a lavorare meglio. A questo provvede il menu PARAMETRI, cui fanno capo undici opzioni.
Esaminiamo ora quelle di maggior rilievo.
La prima opzione, 'Carattere' definisce lo stile di base in cui vogliamo scrivere (tondo, corsivo, neretto, sottolineato).
La seconda 'Impaginazione', ci consente invece di definire i parametri relativi all'intero testo (DOCUMENTO) o ad un solo suo paragrafo (PARAGRAFO). Nel primo caso possiamo prefissare la lunghezza della riga, il numero di righe per pagina, l'interlinea, lo spazio da lasciare a sinistra e quello da lasciare all'intestazione o a pié di pagina. Nel secondo caso posssiamo decidere la presenza di una eventuale identazione a destra o a sinistra, la

giustificazione da adottare e se adottare la sillabazione automatica a fine riga.
Le successive opzioni 'Stampa', 'Colori', 'Audio" e 'Lingua' consentono poi rispettivamente di definire le modalità di stampa del documento da noi prodotto (uso di caratteri proporzionali, giustificazione automatica, numero di copie da stampare, etc), la personalizzazione degli otto colori con cui il w.p. lavora, l'abilitazione o meno delle segnalazioni acustiche di errore o di conferma che il programma emette, la scelta di quale lingua useremo per comporre il testo. Per concludere circa le opzioni di configurazione: ci sono sembrate molto utili quelle che consentono di adeguare il w.p. alla lingua prescelta; in particolare ci è sembrato molto valido l'algoritmo adotttato per ottenere la sillabazione e quello che consente di trasformare la sequenza 'vocale' più 'apostrofo' in quella linguisticamente corretta 'vocale' più 'accento'. Una volta esaminate le caratteristiche dell'ambiente di lavoro, possiamo passare alle operazioni successive: l'elaborazione del testo e il suo salvataggio. Alla prima di queste operazioni provvede il menu GENERALE. Abbiamo a che fare con un classico menu PROJECT. Per suo tramite possiamo iniziare la stesura di un nuovo documento, recuperare dalla memoria di massa un documento preesistente, registrare il documento su cui stiamo lavorando e, naturalmente, uscire dal programma.
A queste funzioni, comuni a tutti i w.p., se ne aggiungono altre proprie di C1: possiamo infatti caricare anziché un documento completo (testo più parametri di impaginazione o 'stile') solo lo 'stile' che abbiamo utilizzato per quel documento. In questo modo potremo costruire più documenti che, pur avendo contenuti diversi, mantengono lo stesso aspetto stilistico. Tramite una apposita opzione possiamo poi cancellare dalla memoria di massa documenti di cui non abbiamo bisogno, onde liberare spazio per future nostre esigenze; un'ultima opzione ci consente invece di recuperare i dati che possono servirci per la preparazione di lettere o di etichette personalizzate. Tramite i menu TESTO possiamo invece gestire con estrema facilità l'intero documento su cui stiamo lavorando o una sua parte, cioè dei blocchi di testo. Per quanto riguarda questa ultima funzione, oltre alle consuete operazioni di copia, taglio e inserimento, questo w.p. prevede anche lo scambio tra un blocco selezionato nel testo ed un altro presente invece negli appunti (clipboard) su cui stessimo lavorando.
C1- Text mette poi a disposizione dell'utente una serie di funzioni destinate alla gestione delle 'linee di testo' che permettono di effettuare operazioni di copia, cancellazione, inserimento, duplicazione. E' inoltre possibile cancellare sia parole singole che parti del testo su cui stiamo lavorando dalla posizione attuale del cursore fino all'inizio o alla fine della riga. Possiamo infine fare uso degli operatori di ricerca e sostituzione di parole o lettere all'interno di un documento.
Un'ultima osservazione riguarda la stampa: un apposito menu ci consente di stampare o tutto il documento o una parte di esso, sia si tratti di una pagina che di un blocco. Siamo di fronte, per concludere, ad un programma di scrittura completo di ogni funzione, che dialoga con l'utente nella sua lingua madre e che viene offerto ad un prezzo più che accettabile. Coloro che desiderano fare del loro Amiga, oltre che uno strumento di svago, un utile compagno di studi o di lavoro, sanno di poter contare su un nuovo valido prodotto.

Marcello Visani

SOSTITUZIONE DISCHETTO DIFETTOSO

Qualora il dischetto in dotazione alla rivista **For • You** risultasse dofettoso all' origine la Redazione si impegna alla sostituzione gratuita, medialte l' invio dello stesso, specificando il numero della rivista e le cause del mancato funzionamento.

Redazione G.P. System s;r.l. Via Voghera, 16 - 20144 Milano

Descrizione programmi

H2O MANIA

Il gioco che presentiamo è decisamente molto simpatico.

E' un game rompicapo a tessere scorrevoli, con una capacità di coinvolgimento veramente notevole.

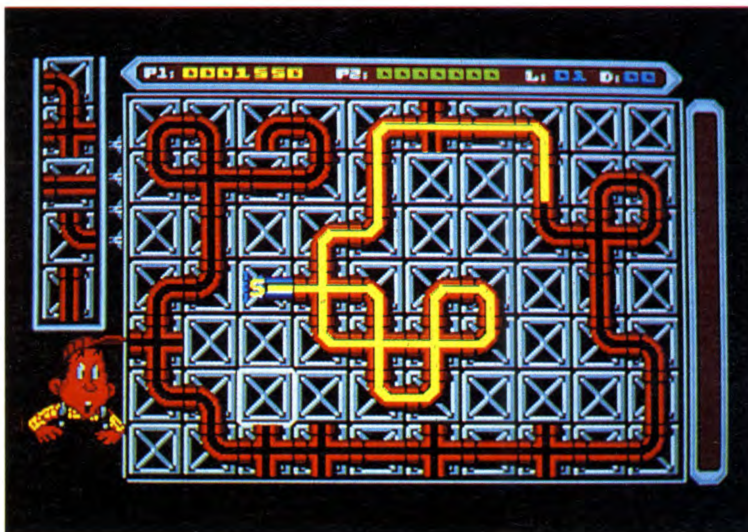
Non arrabbiatevi se ci vorrà un po' di tempo prima di superare il primo livello di gioco, infatti, malgrado la soluzione risulti semplice, la sua esecuzione si rivelerà più complessa.

Il nostro "omino idraulico" dovrà controllare il flusso di una strana sostanza, piazzando su una scacchiera, tubi di diverse forme. Partendo da un rubinetto iniziale bisogna creare così un percorso dove farla fluire.

Purtroppo il tempo a disposizione sarà limitato, inoltre dopo la partenza dobbiamo fare i conti con il liquido che inesorabilmente occupa le tubazioni che trova.

Avremo quindi pochissimi secondi per piazzare i tubi e per decidere la forma del nostro acquedotto.

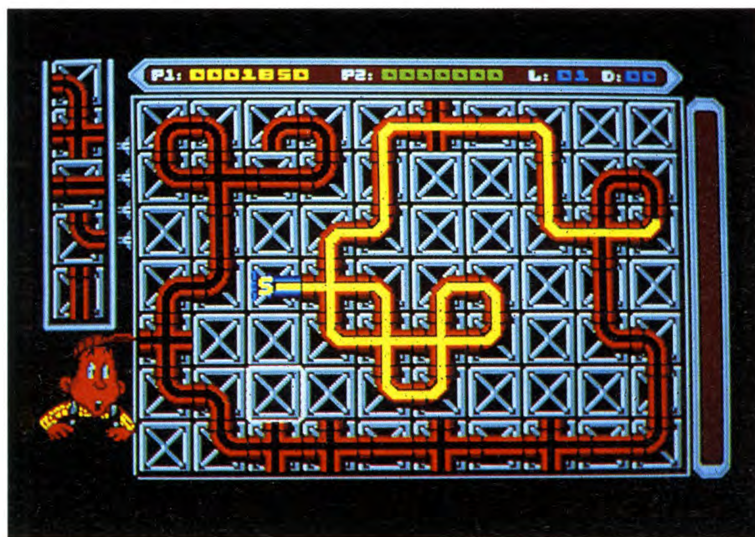
Se le nostre capacità saranno sufficienti per collocare raccordi, anelli o altre strutture particolari riceveremo un premio per l' abilità.



Sarà possibile guadagnare ulteriori premi tramite lo "SCHERMO DI BONUS", dove alla fine di ogni livello, i tubi, scorrendo avanti ed indietro dovranno cadere (modello tetris) al posto giusto.

Attenzione!! Avremo la possibilità di piazzare un tubo nuovo su uno già esistente, premendo il pulsante FIRE.

Questa operazione si rivelerà molto utile in quanto potremo modificare il nostro acquedotto a piacimento.



Attenzione però, per sostituire il tubo sarà necessario più tempo che per posizionarne uno nuovo... Premete fire e buon divertimento.

PEEK & POKE

Se siete in possesso dei programmi "Operation Thunderbolt" e "Ghouls' n'Ghosts" e non siete mai riusciti ad ultimare il gioco... niente paura!

I programmi che vi presentiamo vi permetteranno di avere una versione trainer dei vostri games.

Con il trainer di "Ghouls'n'Ghosts" e di "Operation Thunderbolt" avrete la possibilità di effettuare alcune scelte premendo i relativi tasti: "Y" nel caso vogliate il trainer e "N" nel caso non lo vogliate.

Seguite poi le istruzioni che compariranno sul monitor per effettuare il caricamento dei programmi.

Nel caso del gioco "Ghouls' n' Ghosts" avrete la possibilità di effettuare le seguenti scelte:

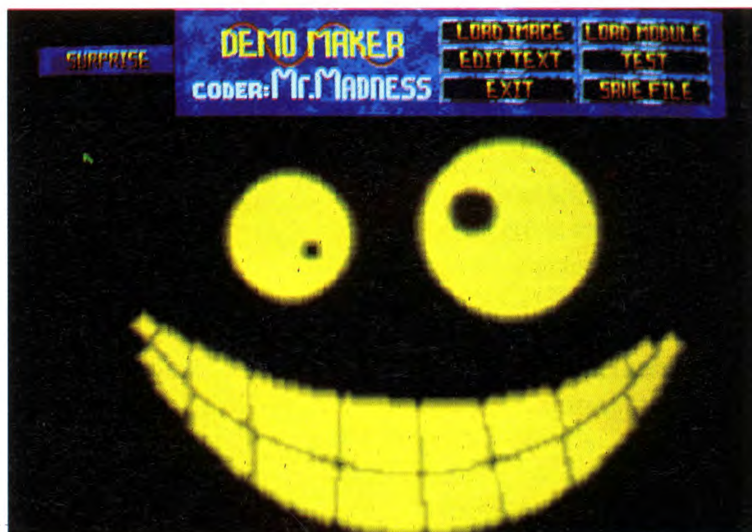
TEMPO INFINITO
CREDITI INFINITI
VITE INFINITE
GIOCO CON COLLISIONI

Invece per il gioco "Operation Thun-

derbolt" potrete scegliere:

PALLOT
TOLE INFINITE
CLIPS INFINITE
MISSILI INFINITI
ENERGIA INFINITA

VIRUS BUSTER
Chi di voi non ha mai dovuto affrontare il problema di un virus sull'Amiga?
Virus Buster che trovate sul dischetto allegato alla rivista è un identificatore e distruttore di virus, le cui capacità, efficacia e semplicità d'uso lo rendono indubbiamente molto valido.
Un'altra caratteristica molto importante è il multitasking, tramite questa opzione sarà possibile eseguire sul computer più lavori in contemporanea, potrete quindi analizzare i vostri dischi senza dover interrompere il lavoro iniziato in precedenza.
Dopo aver effettuato il caricamento del programma, sul video apparirà una finestra che permette di lavorare in multitasking, dove compariranno i dati sullo stato di "salute" del vostro discheti. I comandi da dare, sono i seguenti:. LASCIALO o RIPARALO.
Li analizzeremo ora dettagliatamente. Nel caso che il vostro disco non sia contagiato da virus, inserite un nuovo disco da controllare nel drive e attivate il gadget LASCIALO: passerete così all'analisi di un altro floppy-disk Se siete sfortunati, cioè nel caso in cui sul disco sia presente un virus, azionate il gadget RIPARALO (N.B. come avrete notato, nella finestra viene specificato il tipo di virus trovato sul disco).
Comparirà sul video: Sei sicuro di voler installare un nuovo BOOTBLOCK?
Nel caso in cui abbiate trovato un virus non abbiate dubbi, la vostra risposta dovrà essere "SI". Assicuratevi che il disco sia abilitato alla scrittura e azionate il gadget. Riuscirete così a sconfiggere un temibile virus che si annidava nel vostro archivio dischi, ma attenzione! I virus, soprattutto per ciò che riguarda l'Amiga, sono veramente molti, l' ambiente Amiga è ottimale per lo sviluppo e il proliferare del fenomeno.
Fate attenzione quindi e controllate tempestivamente ogni nuovo disco prima di riporlo in archivio. Un'ultima avvertenza: per uscire dal programma dovete disabilitare la finestra e successivamente premere il tasto fire del joystick. Ritornerete così al menu iniziale.





DEMO MAKER

Con questo programma, utilizzando una immagine creata con un qualsiasi programma per disegnare (l'importante è che il disegno sia in formato IFF e che le dimensioni non siano superiori a 320x200x4) e un modulo musicale creato con SOUNDTRACKER (V2.3 e oltre) potrete comporre delle DEMO personalizzate che potranno essere salvate come file oppure nel Bootblock. Dopo aver caricato il DEMO MAKER comparirà sul video un pannello con i diversi gadget.
Li analizzeremo ora singolarmente in modo da poter utilizzare alla perfezione il programma.

LOAD IMAGE: permette di caricare un'immagine IFF da utilizzare durante il Demo.

LOAD MODULE :permette di caricare un modulo del soundtracker.

EDIT TEXT: permette di scrivere il testo da scrollare durante il Demo.

Dopo aver selezionato questo gadget avremo la possibilità di far cambiare effetto alla figura caricata utilizzando i seguenti TASTI FUNZIONE:

- F1 —> Nessun effetto (figura ferma)
- F2 —> Effetto di rotazione
- F3 —> Effetto acqua
- F4 —> Effetto fruttolo
- F5 —> Effetto sinusoidale
- F6 —> Effetto sinusoidale incrociato

Dopo aver scelto uno di questi effetti, compariranno sul monitor uno o due slider, a seconda dell'effetto selezionato, con i quali sarà possibile regolarne la marcatura . Mentre si scrive il testo si potranno usare altre opzioni:

- CANC —> Cancella un carattere alla sinistra del cursore.
- DEL —> Cancella un carattere alla destra del cursore.
- F10 —> Cancella l'intero testo.
- R-ALT —> Sposta il cursore a destra di 16 caratteri.
- R-AMIGA —> Sposta il cursore a sinistra di 16 caratteri.
- RETURN —> Esce dall'editor.

Come ultime opzioni del programma avremo i gadget TEST, SAVE FILES e EXIT.

- TEST —> Permette di vedere come sarà registrata la Demo
- SAVE FILES —> Permette di salvare la Demo come file eseguibile.
- EXIT: —> Esce dal DOS.

BLINDER

Il programma Blinder vi permetterà di proteggere i vostri dischetti in modo semplice, contro il classico diskcopy del workbench e da alcuni fra i più diffusi copiatori. La caratteristica maggiormente evidente è la facilità di utilizzo: serviranno infatti pochissime informazioni per riuscire ad usare il protettore in modo corretto ed efficace. Dovrete inserire nel drive il dischetto, che è allegato alla rivista, scegliere dal menu l'opzione "BLINDER" ed attendere, il tempo necessario per caricare il programma. Terminata questa operazione comparirà la schermata di presentazione dove vi verrà chiesto di inserire, nel drive df0, il dischetto da proteggere: premete quindi il tasto sinistro del mouse e dopo pochi secondi il programma, dopo averlo protetto, tornerà al menu iniziale. Tutto questo si verificherà se durante l'operazione di protezione non vi sono stati errori. In caso contrario, il programma vi avvertirà.Si potrà anche verificare il caso in cui il disco sia già stato protetto ma BLINDER è in grado di riconoscere altre protezioni e ve lo segnalerà con un messaggio. Nel caso in cui il disco contenga un errore è consigliabile far ripartire nuovamente il programma, assicurandoci così che l'errore non sia casuale, ma effettivo. Una piccola avvertenza per il nostro utente: il BLINDER non dovrebbe avere bugs nel codice, per questo è consigliabile lavorare comunque su una copia del dischetto da proteggere per evitare eventuali collisioni con protezioni già esistenti. Procederemo ora con qualche altra informazione sul programma, per comprendere meglio le capacità del BLINDER e soprattutto per renderne più chiaro l'utilizzo. Appena caricato il programma, il nostro computer è in grado di svolgere tutte le informazioni necessarie, sarà sufficiente inserire il dischetto da proteggere nel drive e premere il bottone sinistro del mouse. Il programma, che

protegge la traccia 80 cambiandone la sincronia, comincerà a copiare sulla traccia 80 il vecchio bootblock del dischetto. A questo punto riscriverà un piccolo codice nel boot del disco che, al momento dell'inserimento del disco nel drive, controllerà che la traccia 80 sia quella protetta dal programma. Dovrete fare particolare attenzione ai programmi che proteggono già la traccia 80, infatti potrebbero intervenire dei problemi e il programma, utilizzando BLINDER, potrebbe non funzionare totalmente. Inoltre potrebbe succedere che il nuovo boot-block del disco creato dal programma presenti un codice di protezione simile a quello di un virus, letta da quelche virus Protector. Accade semplicemente che: il programma per la ricerca dei virus trovi nel boot uno strano codice che non riconosce come normale e avverte l'utente del presunto virus.

SQUEZZY

E' notte fonda, ed è veramente un'ora poco raccomandabile per aggirarsi nei bui meandri di Platformlandia,specialmente se si è come in questo caso, un piccolo , tenero, indifeso ma simpatico Blob. Quindi, attenzione perchè gli spiriti delle tenebre, sono già alle tue calcagna, pronti a divorarti da un momento all'altro. Rimane comunque una speranza di fuga...Blob può scappare da un livello di Platformlandia ad un'altro, sino all'ultimo, seminando così i suoi avversari.
Per abilitare il passaggio da un livello all' altro bisogna attivare le mattonelle cave, delle quali è costituito il pavimento, dopo aver totalmente illuminato il corridoio di livello.
Ecco un breve elenco dei vari tipi di mattonelle che troverete nello schermo di gioco:

1] standard: per finire il livello, occorre attivarle passandoci sopra.

2] teleporter: teletrasporta Blob in un'altra posizione dello schermo.Per ottenere questo effetto, bisogna muovere la leva del joystick in basso. Questo servizio non è assolutamente gratuito!!!

3] source: da questa mattonella vengono generati i "cattivacci" inseguitori di Blob.

4] zapper:il contatto con questa mattonella risulta fatale per Blob e per i suoi nemici. Attenzione quindi a non passarci sopra!!!!

5] switch: ?????

Non ci resta che augurarVi buon divertimento e ...... Mano al joystick.

POWER BACKUP

(PB) permette di effettuare operazioni di copia, formattazione, controllo di dischi lavorando sui drives df0,df1,df2,df3 e dh0 (Hard disk).

Il programma interagisce con l'utente tramite gadgets e menus, rendendo l'utilizzo semplice e, soprattutto, molto veloce.
Prima di utilizzare PB, è consigliabile leggere attentamente questo documento per evitare spiacevoli ed inaspettate sorprese ...
Premetto che il programma ha bisogno di molta memoria, quindi è consigliabile utilizzarlo separatamente da altri.

Appena caricato il programma, apparirà una schermata
dalla quale si possono selezionare diversi gadgets :

• nella parte alta dello schermo ...

- COPY ..... dà il via alla copia.

- FORMAT ... permette di formattare dischi, che avranno sempre come nome Empty.

- CHECK .... controlla eventuali errori nei dischi.

- ABORT .... permette di uscire dai comandi sopra descritti , quando sono in funzione.

- RETRY .... serve per rispondere alle richieste del programma.

- CANCEL ... come sopra.

• nella parte centrale ...

Nelle fasce source e dests, vi sono tutti i gadgets necessari per selezionare i source e dest disks.

• nella parte bassa ...

Con i gadgets qui contenuti (+, ++,

-, —) si può selezionare lo start & end cylinder (cyl) ed interagire in fase di copy, check, format con il programma.

Oltre i gadgets, l'utente può utilizzare i menus a pulldown per accedere ad altre opzioni.

Ora descriverà i menus e gli items in essi compresi:

* Project

Load File : serve per caricare un error file, ovvero un file creato dall'utente, che guida il programma in fase di lettura o scrittura ad un detertminato errore (leggi PBC.doc per maggiori informazioni).
Bisogna digitare il nome del file che si vuole caricare e quindi selezionare il gadget Ok.
Una volta compiuta questa operazione, bisogna selezionare dal menu Prefs e dall'item Error Control, il subitem file per metterlo in funzione.

About : dà alcune informazioni.

Quit : permette di uscire dal programma.

* Prefs

Error Control : selezionando Normal il programma, quando legge o scrive su un dischetto incontrando un errore, si ferma in attesa di nuovi comandi.
Selezionando file si mette in funzione l'error file, caricato precedentemente.

Palette : si possono scegliere 3 diverse palette (colori).

* Tools

Install : il comando permette di installare il source disk (richiamabile con Amiga-1) o i dest disks (Amiga-2). Per installare selezionare Ok.

Directory : il comando può essere chiamato da tastiere con Amiga-d, e permette di avere la directory specificata. Per utilizzarlo bisogna digitare la directory e quindi selezionare Ok. Per interrompere l'esecuzione, occorre premere Cancel od il gadget CloseWindow.
Quando saranno visualizzati 12 files, il programma aspetterà che l'utente dia l' Ok. Questo comando, oltre a dare la directory, specifica di che tipo di file si tratti.

Files riconosciuti :

- eseguibile
- file di testo
- directory
- .info (icone del WorkBench)
- ANIM (iff animation)
- SMUS (iff song)
- FTXT (iff text)
- 8SVX (iff instrument)
- ILBM (iff picture)
- ACBM (AmigaBasic picture)
- SNX (AegisSonix song)
- MStudio (Music Studio song)
- MIDI (Circum Design)
- SYTH (Sound Quest)
- WORD (ProWrite text)
- PBC (Power Backup Com piler file)
- PBH (Power backup Hard file)

Disk Info : richiamabile con Amigai. Permette di avere l'info sul source disk.

* Specials

Verify : Durante la fase di Copy , Format, Check, si può inserire la verifica con i comandi ON OFF

W.S.T. : indica il Write Several Times mode.
Viene utilizzato quando si effettua la copia di un disco utillizzando solo un drive, permettendo così di effettuare la fase di scrittura più volte.

Display : richiamabile con Amiga-D permette di visualizzare un settore del disco.

See r/w Errors : visualizza gli errori efettuati durante la copia; il Format o Check.

* Fast Commands

Copy : esegue la copia (Amiga-C)

Format : esegue il format (Amiga-F)

Check : esegue il check (Amiga-K)
Questo menu è stato sviluppato per velocizzare le operazioni.

Ora spiegheremo in modo dettagliato il controllo degli errori, la fase di copia, di format e di check.

* Controllo errori

Inserendo un disco che non sia in linguaggio DOS,il WorkBench interverrà visualizzando il seguente messaggio: (il disco df0 non è DOS). Per ritornare al PB, *rispondere sempre cancel* ai requesters e spostare di profondità il WB screen con l'apposito gadget.

Il programma è settato in modo che aspetti il comando dell'utente quando trova un errore in fase di copy, format o check.

L'utente può decidere se correggere o leggere il cyl su cui è stato trovato l' errore (utilizzando il gadget RETRY), abbandonare (CANCEL), saltare il cyl (utilizzando i gadgets di singolo avanzamento di start o end cyl, a forma di +) o tornare indietro al cyl precedente (con i gadgets di start o end cyl a forma di -).

E' possibile utilizzare un proprio error file, definito precedentemente con il Power Backup Compiler (leggi per maggiori informazioni il PBC.Doc).

Le operazioni da compiere sono:

- Caricare un proprio error file con il comando Load File contenuto nel menu Project.

- Selezionare dal menu Prefs e dall'item, Error Control il subitem file.

Per tornare alla situazione iniziale, selezionare il subitem normal.

Non è previsto il controllo degli errori da dh0.

Se il programma trova per 3 volte su di uno stesso disk drive allo stesso cyl, un errore, il programma provvederà a terminare le operazioni su quel drive, continuando però normalmente sugli altri.

Per uscire dalla copia, dal format o check utilizzare il gadget ABORT.

* COPY

Se la copia prevede come source dh0, il programma richiederà di immettere il nome su cui si è precedentemente salvato il contenuto di un disco. Allo stesso modo, se la copia prevede come dest dh0, il programma richiederà di immettere il nome su cui si vuole salvare il contenuto del disco.
Se si selezione il Write Several Times Mode il programma, mentre attende l' inserimento del disks su cui scrivere, permette di cambiare le varie dests (cosi si può scrivere il buffer prima su df0 e df1, e poi solo su df0).

* FORMAT

Lavora sui dest disks. Se lo start e end cyl comprendono il 40, il programma provvederà a formattare il disco, renderlo DOS e chiamarlo Empty.
Il comando non prevede il format del dh0.

* CHECK

Lavora sui dest disks. Il comando non prevede il controllo del dh0.

Giorgio Fortolani

Abbonamento e Arretrati

Spettabile **GP System s.r.l.** Via Voghera, n. 16 - 20144 - Milano desidero ricevere Abbonamento / Arretrati per la rivista **For You**

☐ **Abbonamento** - 10 numeri della rivista al prezzo di £. **135.000** contenenti il disco programmi dal numero ____ compreso oppure ricevere:

☐ **Copie arretrate** della rivista **For You** al prezzo di £. **15.000** dei seguenti numeri: ____________________

Cognome Rag.Sociale ______________________________ Nome ____________________

Indirizzo ______________________________ P.Iva C.F. ____________________

C.a.p. ______ Città ____________________ Prov. _____ Tel. _____/__________

Che naturalmente invierete senza aggravio di costi all' indirizzo sopra citato.

Accludo assegno bancario di £. ______________________________

Accludo ric. vaglia postale di £. ______________________________

Intestato alla **G.P. SYSTEM s.r.l. - Via Voghera n.16 - 20144 - Milano**

ATTENZIONE - Qualsiasi richiesta effettuata via fax, soggetta a pagamento in contrassegno, verrà maggiorata in relazione alle spese postali.

IMPORTANTE - Per l' emissione di qualsiasi vostra richiesta ci necessita Codice fiscale o Partita IVA, inoltre ogni variazione di indirizzo deve essere comunicata immediatamente, in caso contrario la **G.P. SYSTEM s.r.l.** non risponde di eventuali disguidi postali.

Data __________ Firma per accettazione ____________________

For You

PRODOTTI
PROFESSIONALI
VTR

WASATCH PORTFOLIO

SISTEMA GRAFICO AVANZATO PER I PROFESSIONISTI DELLA COMUNICAZIONE

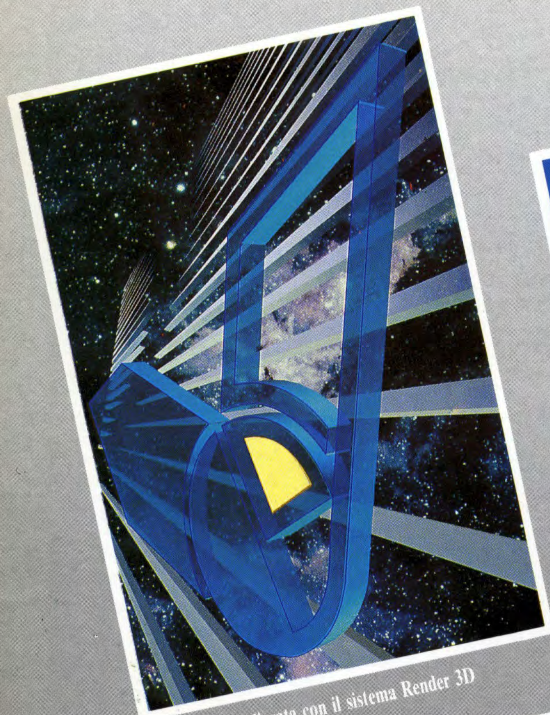


Illustrazione realizzata con il sistema Render 3D



Uso combinato del sistema Presentation e di Scanner



Sistema Illustration con trasparenze

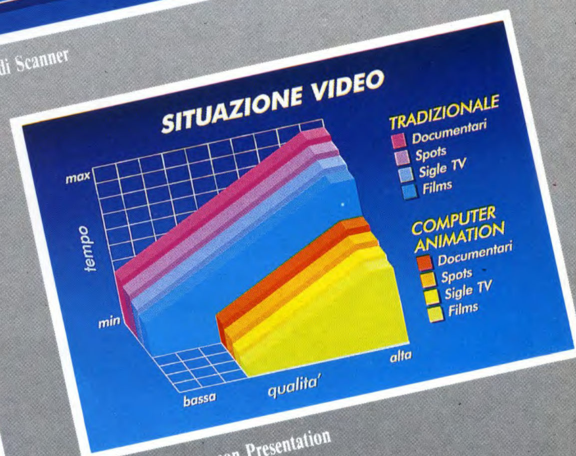


Grafico realizzato con Presentation

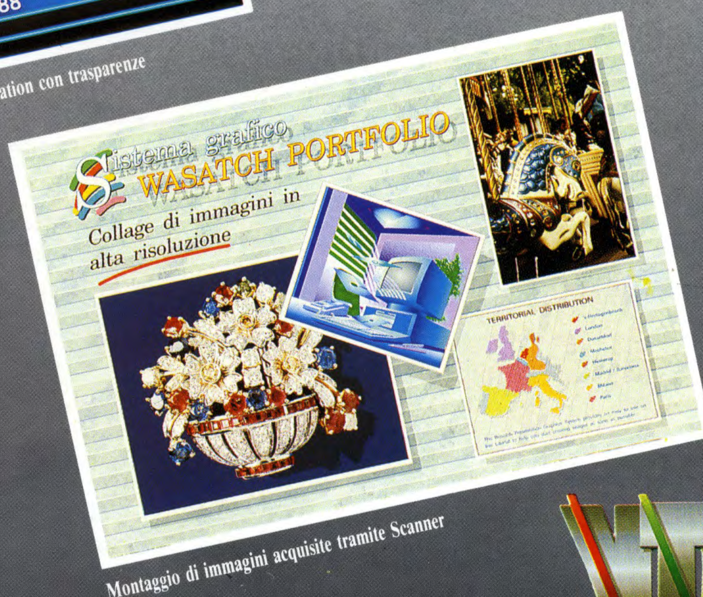
Wasatch Portfolio è un sistema grafico avanzato e modulare, dal costo contenuto, completo di tutte le funzioni per disegnare, dipingere, acquisire ed elaborare immagini in 2/3 dimensioni.
Wasatch Portfolio permette, grazie all'integrazione completa delle tecniche raster, vettoriale e modellazione tridimensionale, di gestire e combinare con estrema facilità, illustrazioni, disegni, tabelle, istogrammi, grafici, marchi e logotipi in 2/3 dimensioni, a immagini / diapositive / fotografie acquisite con scanner o telecamera a colori, a testi e testi trattati con effetti speciali.
Fra le caratteristiche di Wasatch Portfolio:
anti-aliasing per scritte e grafici, trasparenze, differenti fonts e colori per ogni singolo campo di testo, possibilità di scalatura delle immagini, rendering veloce a video, libreria con ben 486 simboli e librerie speciali a colori di tutti gli oggetti creati.
L'alta risoluzione delle immagini prodotte, fino a 4000 × 3000 punti con 16 milioni di colori contemporanei, e la semplicità d'uso dei programmi guidati da menù ad Icone rende il sistema unico nel suo genere.

Ideale per produzioni di diapositive in tutti i formati ad alta risoluzione, stampe e trasparenti per lavagna luminosa b/n e colore (con vari tipi di stampanti a trasferimento termico o sublimazione) e generazione di pellicole litografiche (separate in quadricromia con PS-Studio).
Inoltre Wasatch Portfolio implementato con il software Show BPS, può produrre veri e propri filmati con animazioni bidimensionali, sequenze preordinate e qualità Video Broadcast.

Dedicato ad aziende, centri servizi, studi grafici e pubblicitari, architetti, designers, laboratori fotografici e case di produzione.

Wasatch Portfolio lavora su scheda grafica AT Vista; prezzo differenziato a seconda delle configurazioni; consulenza e corsi di istruzione personalizzati.

A richiesta, diapositive, stampe e lucidi a colori con esempi applicativi.



Montaggio di immagini acquisite tramite Scanner



K D S
Key Disk System



Il disco del Futuro